

La Forêt Possédée



THE WITCHER

Scénario non officiel par Almut

pour le site the-witcher-jdr.fr

★ Ce qu'il c'est passé

Un [Afflictio](#) était prisonnier d'un vieux puits au milieu de nulle part recouvert de racines. La petite Lise Vebelbor est tombée dessus et a commencé à entendre une voix. Elle est revenue plusieurs fois lui parler jusqu'au jour où il lui a fait croire qu'il était un génie et que si elle versé une goutte de son sang en offrande, il exaucera son vœu qui était de ressusciter sa mère. Maggy est sa mère adoptive. Sa vraie mère est morte il y a quelques années. Bien sûr, ça l'a libéré et il a pu prendre possession de son esprit, reprendre sa forme physique et envoûter toute la forêt avec une horde de démons qui à posséder chaque animaux.

Notes :

Ce scénario situe dans la petite ville fictive d'Osten en Rédanie mais libre à vous de changer la ville et la temporalité si vous voulez l'incorporer dans une campagne.

Contexte : À lire à voix haute.

Musique : <https://www.youtube.com/watch?v=Da2S2yZZP4>

Cette histoire se déroule dans la petite ville d'Osten, une ville paisible au nord de Novigrad. C'est une ville en bord de mer qui borde une épaisse forêt. Cette ville est connue pour être une ville prospère où il fait bon vivre. Certains l'appellent déjà la nouvelle Novigrad.

Les événements se passent en 1272 (Entre TW2 et TW3), La 3e guerre vient de commencer et un flux migratoire quitte la Témérie vers la Rédanie. Un grand nombre des réfugiés tentent de trouver refuge à Novigrad mais ce n'est pas le cas du groupe qui va tenter sa chance dans la ville d'Osten.

La route fut de la Témérie jusqu'à Osten fut longue et la bourse du groupe ne compte plus que quelques pièces qui les forces à prendre le premier travail venu pour tenter de survivre.

Panneau d'affichage

Arrivé à la grande place de la ville, le panneau d'annonces affiche de nombreux messages, pas toujours des plus pertinents mais deux annonces semblent attirer l'attention du groupe.

<u><i>Forêt Interdite !</i></u>
<i>La forêt au nord de la ville est interdite à tous !</i>
<i>Seul ceux muni d'un sauf-conduit délivré par</i>
<i>Les autorités compétentes seront autorisées à y entrer.</i>
<i>Toutes personnes qui tente de rentrer dans la forêt</i>
<i>sans autorisation sera puni de 15 coups de fouets</i>
<i>sur la grand' place !</i>
<i>Capitaine de la garde, Drevollac</i>

<u><i>Avis de recherche</i></u>
<i>Ma pauvre petite fille à disparue dans la forêt.</i>
<i>Nous recherchons des enquêteurs pour la retrouver.</i>
<i>Veuillez vous présenter au manoir Vebelbord</i>
<i>Pour plus d'informations.</i>
<i>Grosse récompense pour celui qui me la ramènera.</i>
<i>S. Vebelbord</i>

➤ Au manoir Vebelbord

Notes MJ: Si le groupe ne se connaît pas, vous pouvez les faire commencer directement dans le vestibule du manoir où ils se regardent en chien de faïence en attendant d'être reçu par le Maître de maison et chacun est invité à décrire son personnage chacun son tour.

Cette perspective enrichissante à conduit le groupe dans le manoir Vebelbor, du nom de son possesseur Steffen Vebelbor, noble bien connue de la ville ayant fait fortune dans le commerce de fourrures. Son manoir est plutôt grand, sur trois étages, peut-être un des plus grands de la ville et semble assez luxueux. Un domestique propre sur lui et un peu hautain vous fera rentrer et demandera de patienter quelques instants dans le vestibule.

Après une courte attente, Le serviteur ouvre la porte du salon et leur indique d'entrer. Vous pénétrez la pièce d'à côté impeccablement rangés, de beau meuble, des décorations à la dernière mode de novigrad et un feu crépitant dans son foyer réchauffant l'intérieur de la pièce la rendant très agréable.

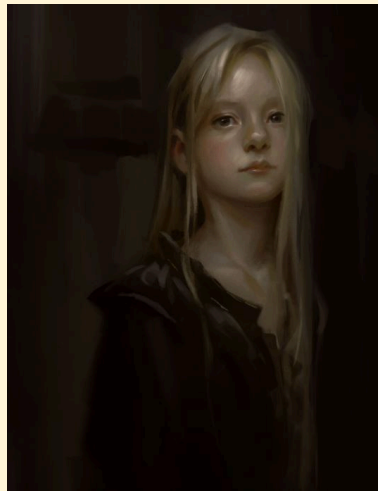


★ PNJs:

- **Nom & Âge :** Steffen Vebelbord. 53 ans
 - **Race et genre :** Homme Humain
 - **profession :** Commerçant
 - **Description:**
 - **Physique :** Grisonnant et fluet

- **Tenue vestimentaire** : Richement habillée
 - **Personnalité** : Sur de lui
 - **Compétences** : Négocier
 - **Background**: A fait fortune dans le commerce de peaux et fourrures.
 - **Notes** : Père de Lise
- **Nom & Âge** : Maggy Vebelbord. 32 ans
 - **Race et genre** : Femme Humain
 - **profession** : Sans emplois
 - **Description**:
 - **Physique** : Belle jeune femme.
 - **Tenue vestimentaire** : Richement habillée
 - **Personnalité** : Discrète
 - **Compétences** : Art
 - **Background**: Ancienne dame de compagnie.
 - **Notes** : Belle mère de Lise

Vous voyez un Homme d'une bonne cinquantaine d'année, grisonnant et fluet richement habiller et assis au coté d'une belle femme, plus jeune, la trentaine. Le couple semble tendu et la femme à les yeux rouges certainement du à des larmes versé plus tôt.



- Nom & Âge** : Lise Vebelbord. 10 ans
- **Race et genre** : Fille Humain
- **profession** : Va à l'école
- **Description**:
 - **Physique** : Jeune fille blonde à la peau blanche

- **Tenue vestimentaire :** Robe
- **Personnalité :** Calme

Steffen : Bonjour, Vous êtes là pour l'annonce j'imagine. Je vais aller droit au but ! Notre très chère petite fille Lise à Disparue. (Steffen pointe du doigt une peinture de Lise accroché au mur au dessus de la cheminé.) Elle est jeune, une dizaine d'années. Elle avait l'habitude d'aller se promener dans la forêt cueillir des fleurs mais malheureusement elle n'est pas jamais revenue de sa dernière promenade il y 2 jours de ça. J'ai déjà envoyé des gardes à sa recherche mais aucun n'est revenu. Pour cela, il est actuellement interdit d'entrer dans la forêt sans sauf conduit que je vous fournirais naturellement.

Notes MJ : Dans le cadre d'un OS contenant un sorceleur ou autre, il peut être présenté plus tard après le reste du groupe comme travaillant pour Steffen pour lui rapporter des peaux et fourrures de monstres qui sont très prisé dans la bourgeoisie. Dans ce cas, Stefen ajoutera

[Nom du sorceleur] fera partie de votre groupe. dit'ill en pointant deux yeux jaunes tapis dans l'ombre du feu crépitant addosé contre le mur d'un air non challant.

{le sorceleur peut décrire son personnage}

C'est un chasseur hors pair mais c'est la vie de ma fille qui est en jeu et je ne veux prendre aucun risque. Je préfère envoyer une équipe. Je paierais 800 couronnes chacun pour récupérer ma fille. Pensez vous en être capable ?

Réponses à divers questions possibles des PJ :

- La petite fille à des amis en ville. (Voir partie Enquête : Les enfants)
- Son commerce ne semble pas connaître de concurrent malveillant.
- Poupée de tissu avec lequel elle dort avec son odeur dans sa chambre.

Si le groupe accepte, le majordome fournira un sauf conduit pour pénétrer dans la forêt.

Le groupe devrait sans doute commencer leur piste par la forêt.

➤ **La Forêt**

Musique : https://www.youtube.com/watch?v=PayUu_Ffjn8

Des gardes patrouillent le long de la forêt. Ils vous laisseront passer grâce au sauf conduit.

En entrant dans la forêt, vous sentez l'air pesante et oppressante sans savoir dire pourquoi. La forêt est étrangement calme. Pas le moindre cuicui ou cri d'animaux. Seul le bruit du vent se fait entendre.

Si un sorcelleur est présent, son médaillon vibre légèrement en entrant dans la forêt.

➤ **Test de survie SD14**

★ **Réussi:** ' Vous avez trouvé une piste qui mène jusqu'à une clairière '

★ **Échec:** ' Vous ne trouvez pas de piste . Passez directement au prochain titre : les animaux '

Si le groupe réussit son jet de survie, ils peuvent trouver dans la clairière un homme qui gît baissant dans son sang. Le groupe devrait avoir le réflexe de l'examiner. Le garde possède sur lui un pendentif de [Melitele](#), une bourse avec 2D10 couronnes et 1D6/2 objets communs.

➤ **Test de compétence premier soin**

★ **Échec :** ' L'homme semble être un garde. '

★ **SD 12:** ' L'homme est mort depuis environ une journée. '

★ **SD 14:** ' Il n'a pas été dévoré. '

➤ **Test de Connaissance des monstres**

★ **SD 16:** 'Les blessures semblent être perforantes mais pas provenant d'une arme humaine. '

★ **SD 18:** 'Les blessures viennent d'une créature insectoïde. '

(exemple d'insecticide : endriagues, une kikimorrhe, un scolopendromorphe voir même un jeune arachas)

★ **Les animaux**

Musique : <https://www.youtube.com/watch?v=dPLJZjUb-wg>

Le but ici est de faire monter la tension et tenter de leur faire comprendre que les animaux sont très nombreux et qu'ils vont devoir fuir ou affronter tous les animaux de la forêt. Les animaux sont possédés.

➤ **Test de Vigilance**

- ★ **SD 14 :** *'Vous commencez à voir des animaux tout autour de vous se rapprocher tapis dans les herbes et feuillages.'*
- ★ **SD 16 :** 'Vous voyez dans le tas un loup et une biche avancent côte à côte en tapinois. Ces associations d'animaux ne sont pas du tout naturel.'
- ★ **SD18 :** 'Vous voyez une leur anormals dans leur yeux comme s'ils étaient possédés.'



★ **L'enquête**

Musique : <https://www.youtube.com/watch?v=-lDjMxDI6rI>

Les Vieux :

En questionnant Steffen ou des personnes assez vieilles, cette histoire de forêt possédée rappelle quelque chose, des vieilles histoires que les parents racontent à leur enfant pour leur faire peur s'ils ne veulent pas finir leur soupe de racine.

Un vieil ermite, l'Apothicaire avait déjà mis en garde contre la forêt qui se rebelle il y a longtemps mais tout le monde l'a pris pour un vieux fou. Sa cabane est en dehors de la ville à la lisière de la forêt.

Les enfants :

Si les PJ cherchent à interroger les amis de la petite Lise voici les informations :

- Odos, 7 ans & Leopold 9 ans, les garçons de Henk (Notaire) et Madlen (Foyer)
- Dagnanes 8 ans, la petite fille de Remko (Libraire) et Mara (Foyer)

Les amis de Lise apprendront aux groupes que Lise aime se balader dans la forêt surtout quand elle est de mauvaise humeur, le plus souvent à cause des moqueries de Léopold. Lise leur a dit qu'elle avait un ami dans la forêt du nom de Balaam proche d'un puits mais aucun des enfants ne l'a vu et n'y croit.

Attaque dans la ville :

Si les PJ traînent trop, il pourrait y avoir des attaques d'animaux en dehors de la forêt dans les fermes qui en sont proches ou les quartiers pauvres à l'extérieur de la ville.

★ L'apothicaire

Musique : <https://www.youtube.com/watch?v=osK-u7ZBb-o>

Notes MJ : Si votre groupe ne va pas voir l'apothicaire ou n'a plus de piste, passer au "[Célicole](#)"



Nom & Age : Luneiros . 128 ans

★ **Race et genre :** Homme Humain

★ **profession :** Druide

★ **Description:**

- **Physique :** Des traits marqués et une peau tannée par le soleil.
- **Tenue vestimentaire :** Une épaisse robe ample avec une besace.
- **Personnalité :** Un peu distrait

★ **Compétences :** Alchimie

★ **Background :**

★ **Notes :**

Luneiros est un humain qui vous semble assez vieux vous lui donnerais 60 ans mais ces traits de visage montre qu'il doit avoir bien plus que ça. Il pourra apprendre aux joueurs qu'il a 128 ans et que le secret de sa longévité et sa connexion avec la nature.

Si le groupe aborde le sujet des animaux possédés, il aura un flash et se rappelle avoir déjà été confronté à cela.

Lorsqu'il était jeune, dans la région, il y avait eu un événement similaire. Ils avaient fait appel à un sorcier à l'époque, Erland de Larvik, Sorcier de l'école du Griffon qui devait s'en occuper et il était chargé de la guider dans la région et l'aider à trouver les plantes qu'ils auraient besoin pour ses potions et huiles. (Luneiros possède la recette de l'huile contre les

insectoïdes) . Il avait également besoin d'une personne pendant le rituel pour l'aider. Malheureusement, le sorcelleur a accidentellement tué le possédé ce qui l'a forcé à fuir.

Un encens spécial à base de sauge devrait faire fuir les animaux une petite heure le temps d'installer le rituel mais le rituel rend les démons agressifs qui passeront outre l'encens. Le druide peut proposer son aide pour faire le rituel pendant que les autres le protègent.

Il faudra également un élément de l'enfant possédé et un objet de la victime pour le rituel

Notes MJ: Si le groupe a raté le jet de survie pour trouver le corps du garde, ce n'est pas grave mais le SD du rituel sera augmenté de 1.

★ Le rituel

Tracer un cercle avec du sel dans la forêt. Quand la lune est à son zénith, allumer quatre bûcher en forme de croix et y faire brûler de la sauge et apposer les cendres aux quatre points cardinaux.

Dires quelques mots pour le rituel puis jeter un objet du possédé dans le jeu ainsi qu'un objet d'une des victimes. A la fin du rituel, un jet de rituel sera nécessaire et le SD dépendra de la qualité du rituel.

Test de compétence Rituel

★ **Échec :** ' *Le rituel à échoué mais l'Afflictio à dû céder le corps et fuir.* '

★ **SD 14:** ' *Le rituel c'est bien passé et l'Afflictio est banni.* '

Le SD augmente de 1 par élément du rituel incomplet :

- L'objet de la victime est manquant.
- L'objet du possédé est manquant.
- Le cercle de sel n'est pas tracé.
- Aucun mot n'est dit ou très mots très maladroits.
- S'il n'y a pas de buchet d'allumé ou dans le mauvais ordre.
- Fait au moment moment de la journée.

Tour 1

contemple une dernière fois les quatres vents du monde.

Cesse de veiller les morts

entend moi, toi qui se cache

aujourd'hui, tu seras banni

Tour 2

Du sud pas un mot (allumé le feu)

Tour 3

De l'est, aucun crie ne provient (allumé le feu)

Tour 4

Du nord, le silence soupire (allumé le feu)

Tour 5

De l'ouest, observe des yeux vide (allumé le feu)

Tour 6

vois cette poupé, symbole de son innocence

[a jeter dans le feu l'objet du possédé]

Tour 7

vois cet pendentif de celui à qui tu as pris la vie

[Jeter dans le feu l'objet de la victime]

Soit banni de ce monde à jamais !

★ Le célicole

Si vos PJ n'ont pas pu récupérer les informations et l'aide de l'apothicaire car ils ont par exemple agressé et laissé attaché dans une caves remplis de monstres (voir vidéo [annexe](#)),

Vos PJ pourront tomber sur un Célicole du nom de Isil qui est pourchassé par un warg. Après l'avoir sauvé, il peut les conduire au Puit où se cache l'Afflictio passer au combat [sans druide](#).

★ Combat : Afflictio (avec druide)

Musique : <https://www.youtube.com/watch?v=cu80hsF7vYM>



Le druide avec un encen permet de se rendre jusqu'au lieu choisi pour procéder au Rituel un peu avant le Zénith en repoussant les animaux possédé. Pendant que le groupe met en place leur plan, le druide met en place le rituel.

Une fois que le bon moment se présente, il commencera le rituel et l'afflictio ainsi que des animaux possédés ne tarderont pas à se montrer.

Vous pouvez gérer la difficulté suivant le nombre d'animaux et leur niveau. L'afflictio et au moins autant d'animaux que de joueurs. Quand un animal meurt, un autre peut arriver pour prendre sa place afin de faire monter la tension et leur montrer qu'une stratégie défensive est importante.

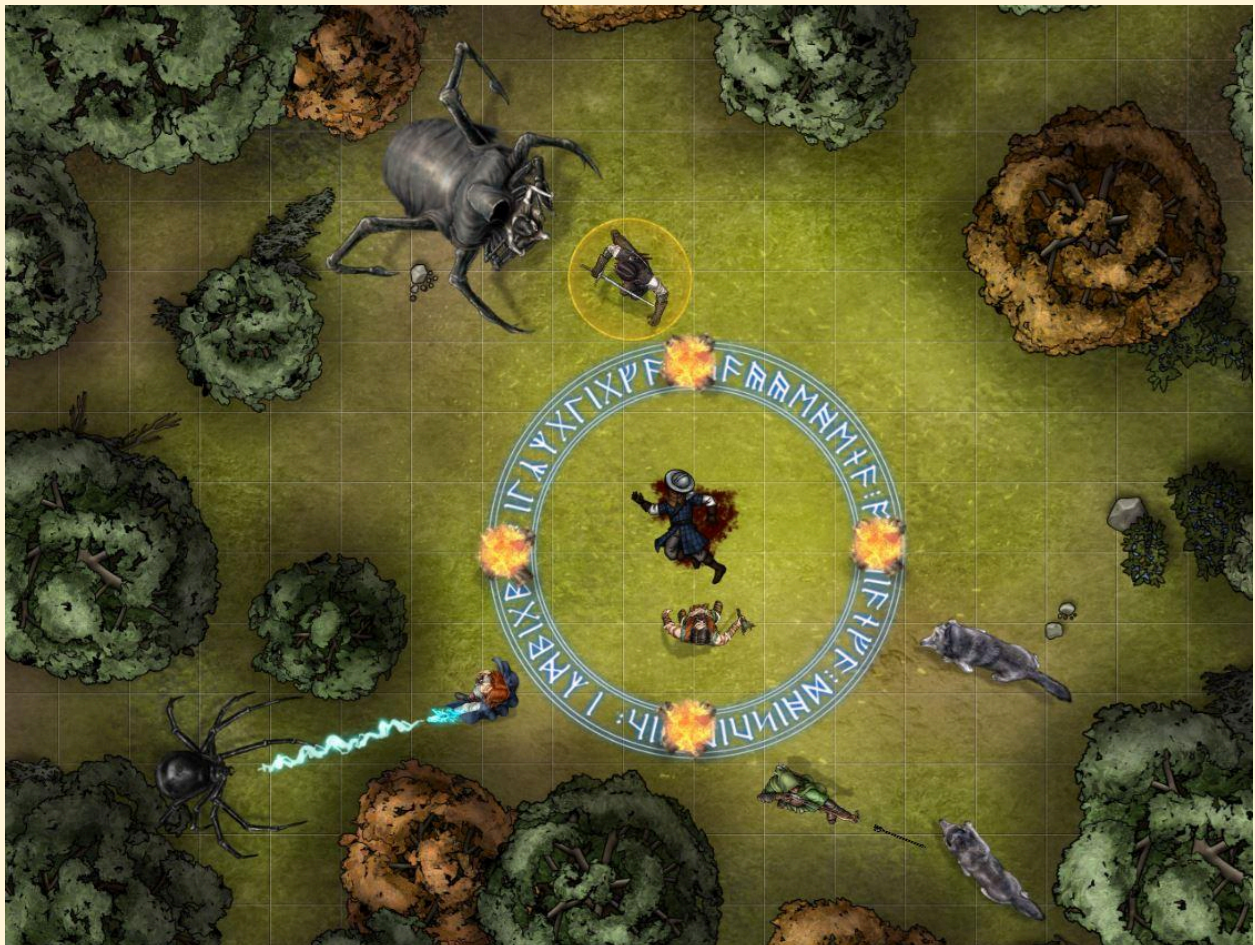
Il faudra battre son enveloppe physique sans toucher la petite lise. Les attaques de front de la créature donnent un malus de -3 pour ne pas là toucher.

Si Lise prend plus de 10 dégâts, L'Afflictio se désagrège et lâche alors la petite fille qui tombe à terre morte. L'ambiance pesante qui dominé la forêt disparaît peu à peu et la nature reprend ses droits. Des cuicuis d'oiseaux commencent à être de nouveau

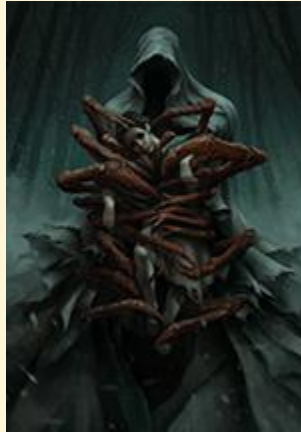
=> Fin [Lise est morte et l'Afflictio à fui](#)

Une fois le rituel terminé, s'il est réussi, les animaux qui ont survécu seront libérés des démons et retourneront dans la forêt. L'Afflictio se désagrège et lâche alors la petite fille qui tombe à terre inanimée mais vivante si elle n'a pas subi de coup. Il lui faudra quelques heures pour récupérer et elle aura besoin de soins. L'ambiance pesante qui dominé la forêt disparaît peu à peu et la nature reprend ses droits. Des cuicuis d'oiseaux commencent à être de nouveau entendus. Le groupe pourra rapporter la petite fille à son père.

=> Fin [Lise est sauvé et l'Afflictio est banni](#)



★ Combat : Afflictio (sans druide)



Les Pjs arrivent au puits où se cache l’Afflictio avec l’aide du Célicole.

En vous approchant du puits, l’Afflictio sort du puits et attaque le groupe avec quelques animaux en renfort Loups, Warg, Ours, Arachnomorphe, vous pouvez adapter au niveau et nombre de joueurs. Quand un animal meurt, un autre peut arriver pour prendre sa place afin de faire monter la tension

Il faudra battre son enveloppe physique sans toucher la petite lise pour qu’il fuie sous forme de spectre. Les attaques de front de la créature donnent un malus de -3 pour ne pas toucher la petite fille.

Si Lise prend plus de 10 dégâts, L’Afflictio se désagrège et lâche alors la petite fille qui tombe à terre morte. L’ambiance pesante qui dominé la forêt disparaît peu à peu et la nature reprend ses droits. Des cuicuis d’oiseaux commencent à être de nouveau
=> Fin [Lise est morte et l’Afflictio à fui](#)

Si Lise à survécue, passé à la fin : [Lise est sauvé et l’Afflictio à fui](#)

★ Fins

Lise est sauvé et l’Afflictio est banni :

Le groupe réussit à sauver la petite Lise et la rapporte à son père qui offre la récompense convenue :
800 couronnes par personne.

L’esprit est banni de ce plan et jamais il ne retournera sur le continent.

Lise est sauvé et l'Afflictio à fui :

Le groupe réussit à sauver la petite Lise et la rapporte à son père qui offre la récompense convenue : 800 couronnes par personne.

L'Afflictio reviendra certainement un jour s'il trouve une nouvelle victime quelques années ou dizaines d'années, tout cela recommencera.

Lise est morte et l'Afflictio est banni :

Le groupe à échoué à sauver la petite Lise et son père est inconsolable et ne vous paiera pas, il vous dira d'aller négocier avec le capitaine de la garde mais que ce n'est pas son problème et qu'il ne veut plus vous voir.

Le groupe sera payé 800 couronnes au total pour avoir battu l'Afflictio par le Capitaine de la garde.

Lise est morte et l'Afflictio à fui :

Le groupe à échoué à sauver la petite Lise et son père est inconsolable et ne vous paiera pas, il vous dira d'aller négocier avec le capitaine de la garde mais que ce n'est pas son problème et qu'il ne veut plus vous voir.

L'Afflictio reviendra certainement un jour s'il trouve une nouvelle victime quelques années ou dizaines d'années, tout cela recommencera.

Le groupe à fui :

Le groupe à échoué à sauver la petite Lise et son père est inconsolable et ne vous paiera pas et qu'il ne veut plus vous voir. Le capitaine de la garde non plus ne paiera rien non plus.

Annexes

Fiche de l'Afflictio : [\[PDF\]](#)

Actual play du scénario : [\[Youtube\]](#)

Maps utilisé : Ville d'Osten par [Tom Cartos](#)

Tokens utilisés : par [Greg Bruni](#)

Si vous faites jouer à ce scénario sur Youtube ou Twitch, n'hésitez pas à m'envoyer le lien de la vidéo à the.witcher.jdr.fr@gmail.com. ^^